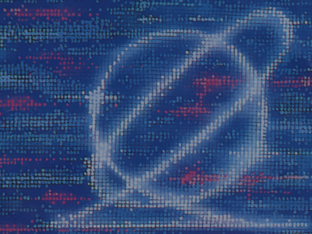
namcot

MINDSEEKER

マインドシーカー



取扱説明書

このたびはナムコットの超能力開発ソフト「マインドシーカー」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

より深い興味と理解をいただくために、プレイの前にはこの取扱説明書をお読み下さい。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のON・OFFは必ず本体のスイッチで行って下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約2年間持続します。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了承下さい。

MINDSEEKER

1. 超能力への招待……………………2

2. 操作法……………………6

1 ソフトの内容……………………6

2 プレイの始め方／コントローラーの使い方……8

3 基本画面とプレイのすすめ方……………10

4 サブコマンド……………………12

5 基本トレーニング……………………14

6 データの見方……………………16

7 ゲームモード……………………18

3. 超能力をもっと知りたい人へ……………20

1 超能力とは？……………………20

2 サイキック・パワーのすべて……………22

3 超能力へのアプローチ……………………24

4 トレーニングのための心がまえ……………26

1. 超能力への招待



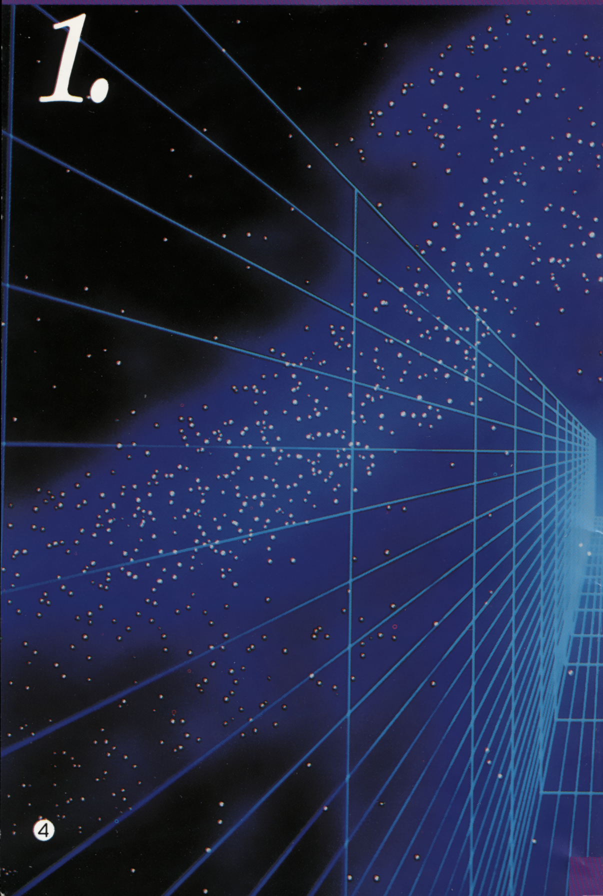


超能力────あなたはこの言葉に
どんな印象をお持ちでしょうか？
すでに現代では、超能力に関して
様々な情報があふれています
あとはそう、あなたがそれを信じるか
信じないか…………

私たちはこう考えます

超能力とは
誰もがそなえている潜在的な力である
ただ、その使い方を知らないだけなのだと

1.



超能力を発揮するには
意識を特定の状態にしなければならない
そう考えられています
しかし、一般の人たちに
それがどのような意識レベルであるのか
理解するのは困難です
そこでこのソフトでは、超能力について
カリキュラムを受けてもらい
超能力を何度もシミュレートするという
システムを用いました
そうすることで超能力が働くときの
意識を感じられるようにするのです
自在に自分のマインド(意識)を
コントロールできるようになったとき
あなたの前には
無限の可能性が開けることでしょう

2. 操作法

1 ソフトの内容

超能力とは決して特別なものではない、誰もが持っていながらそれに気付いていないだけだ——以上の前提に立って、その力を開発してみようというのが、このソフトの大きな目的です。

クリアを目指す一般のゲームソフトと違い、プレイそのものに意味があるのです。

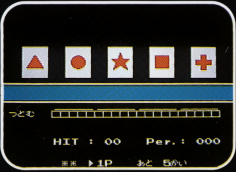
プレイ内容は前半のトレーニングモード、後半のゲームモードに分けられて進みます。

■トレーニングモード

超能力開発センターを舞台に、超能力に関するカリキュラムや基本トレーニングを積んでゆきます。

超能力の基礎とされるリラクゼーション(精神をリラックスさせる訓練)をはじめとし、透視・念力・予知といった超能力について、段階をおってトレーニングを進めて下さい。





ひととおりのカリキュラムをこなすと、後は自由にトレーニングを選べますから、繰り返し練習するようにしましょう。
卒業検定試験に合格すると、ゲームモードに進めます。

■ゲームモード



超能力開発センターを出て、さまざまなイベントにチャレンジするモードです。
イベントに成功するとポイントがもらえ、それを一定数ためるとレベルが上がります。レベルが上がるにつれて超能力についてのいろいろな情報が聞け、新しいイベントも増えて、最終的にはエンディング・イベントに挑戦することになります。



2.

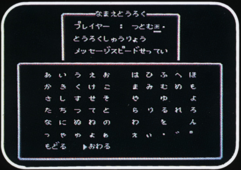
2 プレイの始め方

スタートボタンを押すとスタート画面が表示されます。カーソルを✚ボタンで動かし、Ⓐボタンで項目を決定して下さい。



■NEW GAME

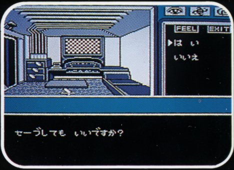
【プレイヤー】　名前を決めます。✚ボタンで文字を選びⒶボタンで入力、訂正は“もどる”を選んで文字を入れ直します。入力がすんだら“おわる”を選んで下さい。



【メッセージスピード】　メッセージの表示速度を決めます。数字が小さいほど、速く表示します。

【とうろくしゅうりょう】　以上の項目を入力したら、これを選ぶとプレイ開始です。

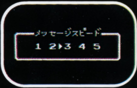
■CONTINUE



プレイ中にセーブしておけばその続きから始められます。

セーブは自室でコンピュータをFEELしサブコマンドの"きろく"を使って下さい。

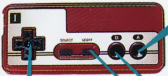
■MESSAGE SP



コンティニューでゲームを始める際、メッセージの速さを変えられます。

■コントローラーの使い方

詳しくは10〜15、18、19ページをお読み下さい。



Ⓐボタン コマンド・カーソルの決定、メッセージの送り、超能力などに使います。

✚ボタン コマンドの選択、カーソルの移動、ゲームモードでの移動先の選択。

Ⓑボタン コマンド等のキャンセル、メッセージの送りに使用。

スタートボタン

2.

3 基本画面とプレイのすすめ方

トレーニングモードは、超能力開発センターでカリキュラムを受ける形で進行してゆきます。

パラメーターウインド

卒業検定のときの点数、ゲームモードでのレベルやポイント数を表示します。



メッセージウインド

会話や状況の表示。⬇が出たときは、Ⓐボタンか Ⓑボタンで送ります。

サブコマンドウインド

そのときの状況により表示されます。詳しくは12～13ページで。

サイマーク

左から透視・念力・予知を示し、これから使う超能力が赤く点滅します。

コマンド

FEEL【感じる】

画面に↖カーソルが出るので、反応がありそうなところへ✚ボタンで移動させ、Ⓐボタンを押して下さい。

EXIT【出口】

別の場所への移動。



■プレイのすすめ方

❶プレイはコマンド入力で行います。コマンドには〝FEEL〞と〝EXIT〞があり、✚ボタンで選び(赤く光ります)、Ⓐボタンで決定します。解除はⒷボタンです。

❷状況に応じて、さらにサブコマンドが表示されます。同様に✚ボタンで選び、Ⓐボタンで指示を出して下さい。

❸トレーニングモードは講義を受けたり、トレーニングすること自体を目的としています。ですからガイド役の指示にしたがったり、コンピュータをFEELし〝じょうほう〞を聞いてゆけば、誰でも無理なくプレイを進められます。

2.

4 サブコマンド

トレーニングモードでは画面(がめん)内のコンピュータをFEEL(フィール)するとサブコマンドが表示(ひょうじ)されます。

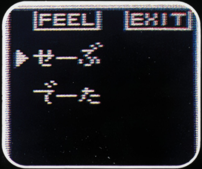


じょうほう【情報(じょうほう)】 コンピュータの指示(しじ)を聞(き)きます。

きろく【記録(きろく)】

★セーブ

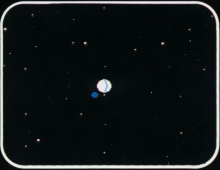
プレイを中断(ちゅうだん)するときにセーブしておけば、次(つぎ)のプレイでその続(つづ)きから始(はじ)められます。



★データ

その時点(じてん)までのトレーニングの成績(せいせき)を見(み)ることができます。詳(くわ)しくは16、17ページで。

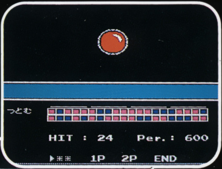
めいそう【瞑想】

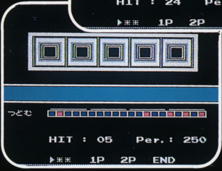


リラクゼーションのひとつで、意識のバイブレーションを上げる訓練です。

けんてい【検定】

卒業検定試験を受けます。





トレーニング

透視・念力・予知の基本トレーニングを行います。ひととおりのカリキュラムを受けた後は、〝セット〟を選ぶと、3つを続けて5回ずつ行うことができます。詳しくは14、15ページで。

トリップ

リラクゼーションの姿勢・呼吸、そしてイメージの、訓練を行います。



2.

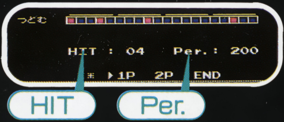
5 基本トレーニング

ひととおりのカリキュラムをこなすと、サブコマンドの“トレーニング”でいつでも基本トレーニングが行えます。

■操作法

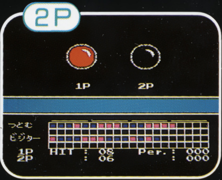
始めるときは✚ボタンで▶カーソルを“1P”に合わせ、Ⓐボタンを押して下さい。やめるときは“END”を選んでⒶボタンです。

また、“2P”を選ぶと2人でトレーニング結果を競うこともできます。1P側の人はコントローラーⅠ 2P側の人はⅡを使い、2人で同時に進めて下さい。



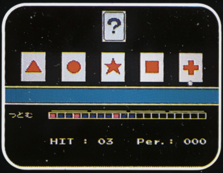
HIT 適中した回数です。

Per. 適中した確率です。透視・予知は200（2割）、念力は500（5割）が平均的な成績です。



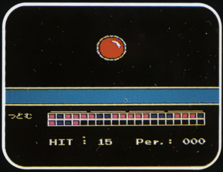
超能力が成功したとき、自分の意識はどんな状態なのか、その点に注意してトレーニングを進めましょう。

●透視



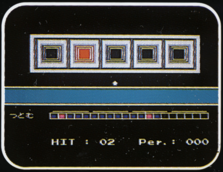
裏にふせたカードの種類を、透視で適中させます。✚ボタンでカードを選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

●念力



赤いランプが点灯するよう、心の中で念じながらⒶボタンを押します。

●予知



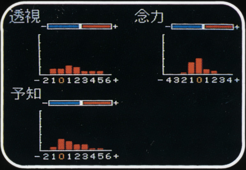
どの位置にランプがつくか、予知して下さい。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

2.

6 データの見方

自室のコンピュータで、サブコマンドの“データ”を選ぶと、トレーニングの成績が表示されます。
最初はグラフ表示、Ⓐボタンを押すと一覧表になります。

■グラフ表示



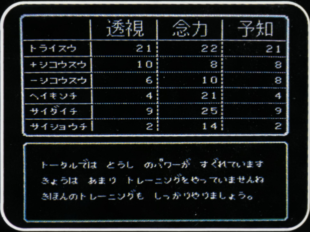
最新5回分の結果による傾向（このデータはセーブされません）。＋に寄っているほど、超能力が働いているといえます。



トレーニングの通算結果の分布を、棒グラフによって示したものです。
−側の面積より、＋側の面積の方が広ければ、それだけ超能力が働いているといえます。

■一覧表

各項目の意味は次のようになっています。



トライスウ【トライ数】

トレーニングの回数です。

+シコウスウ【+指向数】

トライ数のうち、平均値を越えた回数です。

ーシコウスウ【ー指向数】

トライ数のうち、平均値を下回った回数。

ヘイキンチ【平均値】

プレイヤーの成績による平均。トレーニングを行うとき表示される平均値ではありませんから、混同しないよう注意して下さい。

サイダイチ【最大値】

プレイヤーの成績で、最も高かった値。

サイショウチ【最少値】

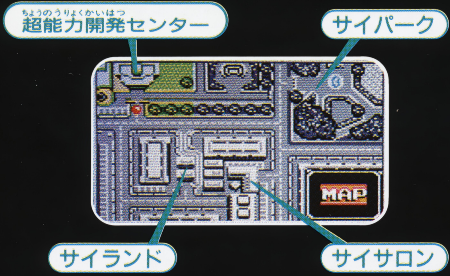
プレイヤーの成績で、最も低かった値。

2.

7 ゲームモード

卒業検定に合格すると、超能力開発センターを出て、街のいろいろな場所で超能力を使ったイベントにチャレンジできるようになります。

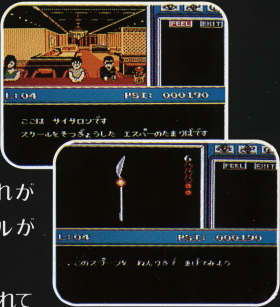
■ゲームモードのすすめ方



❶まず自室でEXITを選び、サブコマンドの〝マップ〟を使って下さい。するとマップ画面に切り換るので、✚ボタンで行く先を選び(色付きで表示される場所)、Ⓐボタンで決定します。

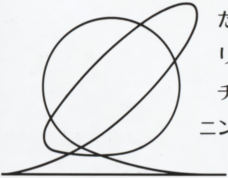
❷移動先では反応のありそうな物や人をFEELして、イベントにチャレンジしましょう。成功するとポイント（PSI）がもらえ、それが一定数たまると、レベルが上がってゆきます。

レベルが上がるにつれてイベントも増え、超能力に関する知識も得られます。



●エンディング～マインドワールドへの道

レベルが∞（無限大）になると、新たな場所へ行けるようになり、そこで最終イベントにチャレンジできます。トレーニングの成果を存分に発揮して下さい。



3. 超能力をもっと知りたい人へ



1 超能力とは？

●私たちは日常生活で、いろいろな事を考えたり感じたりします。これはみな、意識というものを働かせているからです。

しかし普段はまったく感じることのできない意識も存在します。これが無意識であり、超能力とはこの無意識から発揮される力ではないかといわれています。

超能力は誰でも持っているのだと考えられる理由も、ここにあるのです。

●では具体的に、無意識とはどういう精神状態なのでしょう？

超能力者とされる人たちの脳波を調べた結果、超能力を使っている最中は、〝アルファ波〟という脳波が流れていることがわかりました。

これは人が非常にリラックスしているときの脳波で、この辺りに無意識と超能力の関連を見出すことができます。

3.



2 サイキック・パワーのすべて

超能力は学問上〝超心理学〟という分野に属し、以下のように解釈されています。

■E.S.P./超感覚的知覚　五感（視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触覚）以外の感覚で、物事を認知すること。透視・テレパシー・予知・後知・皮膚視覚などがあります。エスパーという言葉も、これに由来しています。

●Clairvoyance/透視　普通の方法を使わずに、物を見たり知ったりすること。

●Telepathy/テレパシー　他の人が考えている内容を、言葉、表情などに頼らずに知ること。

●Precognition/予知　知識を基に予測できない未来のできごとを、直感的に知ること。

●Retrocognition/後知　何の知識も持たない過去のできごとを、直感的に知ること。

●Psychometry/皮膚視覚　物体に触ったりすることで、その物の過去・現在・未来を読みとること。

■Psychokinesis/念力　通常の手段を使わず、精神の力で直接物体に影響を与えること。通称〝ＰＫ〟

3.



3 超能力へのアプローチ

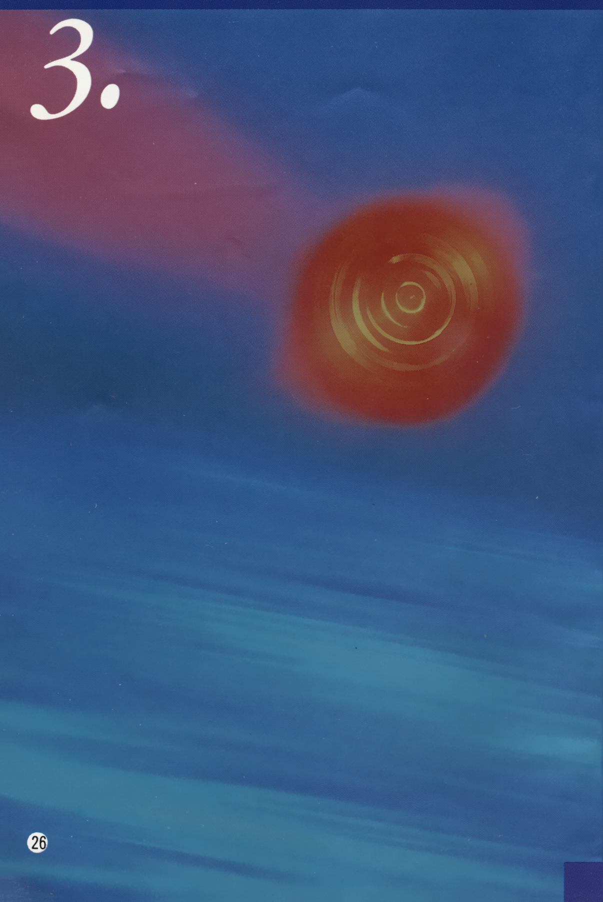
日本で超能力が広く知られるようになったのは、やはり1974年のユリ・ゲラー来日によるところが大きいでしょう。〝スプーン曲げ〟をはじめとした超能力の数々は実に新鮮な驚きであり、真偽をめぐる論争や、超能力少年少女の登場が拍車をかける形で、日本中がブームに沸きかえったのです。

海外でも超能力に対する関心は深く、マスコミレベルでしか話題にならない日本と違って、アメリカやソ連など諸外国では、国家レベルでの研究が盛んだといわれています。

さて日本に話を戻すと、ブーム沈静後もテレビや雑誌さらにはSFアニメや映画等で、相変わらず情報だけは流れているといった具合です。ところがここへきて、マインドという分野にたいへん関心が集まってきているのです。これは現代のようなストレス社会で、精神をリラックスさせるということがさらに重要性を増してきたのだと考えられます。

超能力とまではいきませんが、精神世界と私たちの関係は確実に密接なものになってゆく、そんな気がします。

3.



4 トレーニングのための心がまえ

■信じる

まず、自分には隠された力があるのだ、そう信じて下さい。意識のずっと奥底に眠っている力があると信じること、そこからすべてが始まります。

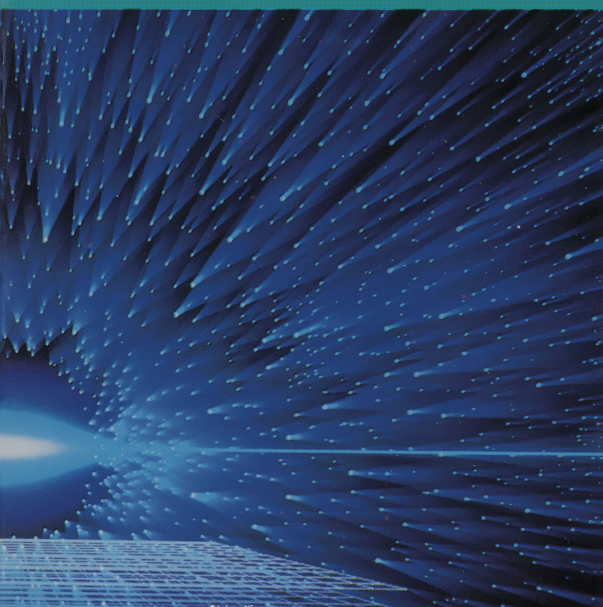
■リラックスする——リラクゼーション

超能力を発揮するには、気持ちがリラックスしていることが大切です。心を無にするとか、そんな難しいことは必要ありません。精神的に落ちついていられれば、それで充分です。姿勢・呼吸法・瞑想の仕方をソフトで学び、うまくリラックスできるようになって下さい。

■ビジュアル化する——イメージング

ものを考えるとき、言葉ではなくビジュアル（映像）でとらえて下さい。これもソフトで学べますが、日常生活でも「自分は次にこうするんだ」というイメージを頭の中に思い浮かべてから行動するように、習慣づけるとよいでしょう。





すでに何度も言ってきたことですが
最後にもう一度だけ言っておきましょう
超能力とは決して選ばれた人だけが持つ
特殊なものではありません
あなた方の誰もが
潜在的に持っている力なのです
意識の扉が開放されたとき
あなたは、きっと……………………

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761